

任天堂ファミリーコンピュータTM

おどろおどろしい
取扱説明書

PP
FAMICOM FAMILY

SHI-RA

うしとら

しんせんたいよ
深淵の大妖

SHIKAZUHIRO FUJITA-SHOGAKUKAN
©YUTAKA 1993 MADE IN JAPAN

yutaka

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、**03-5828-3333**

[受付時間/月～金曜日(除く祝日)10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- 受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

ちゅうい で注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いシヨックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。
プロジェクションテレビ/スクリーン投影方式のテレビ

けんこうじょう あんぜん かん ちゅうい 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ

でんしよう 伝承	2
しょうかい キャラクター紹介	4
きほんそうさ コントローラーの基本操作	8
ゲームスタート	9
なが ゲームの流れ	11
そうさせつめい 操作説明	13
がめん アドベンチャー画面	13
がめん マップ画面	15
がめん バトル画面	22
とくしゅこうげき 特殊攻撃	26
こうげき コンビネーション攻撃	27
しょうかい アイテムの紹介	28
ゲームオーバー	29



でん しょう 伝 承



ながとびまる 「長飛丸」

むかし、むかし、^{いま さかのぼ}そう今を遡ること500年もむかし。

^{くも の かみなり あば ものけ}雲に乗り、雷をまといて暴れる魍が^{ねん}あったことよ。

^{ようかい ちゅうごく わた とき な あざふせ}妖怪は中国から渡りし時の名で「字伏」とも、また

^{ながとびまる よ}「長飛丸」とも呼ばれた。

^{たいちよう あま とら に ものけ いなづま この}体長四メートル余りの虎に似たこの魍は、稲妻を好

^{どう さしゆんぴん こうかつ たい じ ほうほう}み、動作俊敏にして、狡猾。退治する方法これなく、

^{ひとびと あか ご く ようかい きよう ふ}人々はいたいけな赤子までも食らうこの妖怪に恐怖し

^{ようかい さい ご とき おとす}たという。しかし、さしもの妖怪にも最後の時が訪れた。

^{たび おとこ も いっぽん やり}旅の男が持っていた一本の槍でな…。

^{なが し とう ようかい たび おとこ たたか よつ か}それは長い死闘だった。妖怪と旅の男の戦いは四日

^{よ ばんつづ いつ か め たび おとこ て は じや}と四晩続き、ついに五日目、旅の男は手にした破邪

^{やり けもの やり ようかい し ぜんせき め と}の槍“獣の槍”で妖怪を自然石に縫い止めた

^{おとこ ばけもの せい}…が、さすがの男も、化物をそこにはりつけるのが精

^{いっばい ひとびと し ぜんせき うえ てら た}一杯だった。人々はその自然石の上に寺を建てた。

^{ようかい み は}その妖怪を見張るために…………。



「その状は悪、その性は凶。“獣の槍”はずる時、
再び人々を食らい恐怖をまき散らす」

“獣の槍”



妖怪を退治するためだけに、二千年も昔、中国でつ
くられた破邪の槍。人の魂を力に変えて妖怪を討つ
……ゆえに、使う者は獣と化し、槍と一体となる。そし
て、その者は妖怪を倒すためだけの生き物になってゆ
くという。

俺の名は蒼月潮、中学2年生、寺の住職の息子。
ある日、蔵の掃除をしていた俺は、その地下で“獣
の槍”に縫いつけられた不思議な妖怪を見つけたん
だ。そして、その槍を抜いたのが、そもそもの始まり。“獣
の槍”によって不思議な力を得た俺と、大妖怪とらと
の奇妙な関係がスタートしたんだ。さあ、妖気漂う冒
険の旅へ出発!

しょうかい キャラクター紹介



あおつきうしお
蒼月潮

ひよんなことから伝説の“獣の槍”を手に入れた好奇心
旺盛な中学2年生。500年間も“獣の槍”にはりつけにさ
れていた大妖怪「とら」と化物退治の冒険を繰り広げる。

とら

蒼月家のご先祖様に“獣の槍”で
封印されていた大妖怪。いつ
か潮を食べてやろうと狙っ
ていたが、しだいに奇妙な
友情が芽生え、化物退治の
手助けをする。



ま ゆ こ
真由子

あ さ こ
麻子



なかむらあさ こ
中村麻子

うしお おさな げん きじし かつぼつ おんな こ うしお
潮の幼なじみ。元気印100%の活発な女の子。いつも潮
にキツイツっこみを浴びせるが、それもこれも、気持ち
すなおにだ ふくざつ こい り ゆう
を素直に出せない複雑な恋どころが理由だったりする。

いのうえ ま ゆ こ
井上真由子

うしお おさな あさ こ だいしん ゆう うしお あさ こ なか
潮の幼なじみであり、麻子の大親友。潮と麻子の仲にヤ
キモキしながら、潮に淡い恋心を抱いていたりもする。



羽生礼子

故羽生画伯の一人娘。鬼に魅いられた通称・死にたがり。彼女に近づいた者はみな危険な事故に遭うといわれている。



蒼月紫暮

潮とケンカするのを日課としているトボケた父親。じつは、光霸明宗きっての法力僧。妖怪たちを調伏するために全国を駆け回っている。



ひょう
鏢

15年前に妻子を殺した妖怪を求め
て、漆黒の闇より来たる符咒師。
本名を捨て、復讐に生きる男。遁
甲板に導かれ、今日も妖怪を討つ。



ゆう
勇



さや
小夜

ひ やまゆう
檜山勇

パイロットだった父親を
飛行機事故で亡くしたか
わいそうな女の子。自衛
隊機に乗る父親の後輩を
事故の原因と思いこみ、
激しく憎む。

たかとり さ や
鷹取小夜

仙台の山奥に暮らす白髪
の美少女。家の繁栄を守
るため、奥座敷に閉じ込
められたおまもりさまの
遊び相手をつとめる。

きほんそうさ コントローラーの基本操作

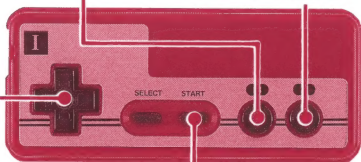
★このゲームは、^{ひとりよう}1人用ですので、コントローラーⅠのみを使用し、コントローラーⅡは使用しません。

Bボタン：

^{ひょうじ}表示されたコマンドを
^け消す
コマンドのキャンセル

Aボタン：

コマンドを^{けつてい}決定する
コマンドを^{ひょうじ}表示する
^{ひと}人と^{はな}話しをする
^{しら}調べる（アドベンチャー^{がめん}画面）
メッセージを進める^{すす}



十字ボタン：

キャラクターを^{うご}動かす（マップ^{がめん}画面）
まわりを見る（アドベンチャー^{がめん}画面）
カーソルを動かす コマンドを選択する^{せんたく}

^{スタート}**START**：ゲームをスタートする

ゲームスタート

●タイトル画面^{が めん}

ファミコン^{ほんたい}本体に「うしおととら」のROM^{ロム}カセットを
ただ正しくセットし、電源^{でんげん}を入^いれるとタイトル画面^{が めん}が表示^{ひょうじ}
されます。



●ゲーム選択画面^{せんたく が めん}

タイトル画面^{が めん}時にSTART^{スタート}ボタンを押すと、ゲーム選^{せん}択画面^じが表示^おされます。十字^じボタンでカーソル^{いどう}を移動してゲームを選^{せん}択し、Aボタン^{けってい}で決定します。

“はじめから”^{さいしよ}：最初^{はじ}からゲームを始める時^{とき}に選^{せん}択^{たく}します。

“つづき”：前回セーブした場所からゲームの続きをすることができます。

“はじめから”を選択し決定すると、プロローグメッセージとデモシーンがあらわれ、続けてAボタンを押すと、序章のタイトルが現れます。さらにAボタンを押すとアドベンチャー画面になり、いよいよゲームのスタートです。



ゲームを前回の続きから始めたい時は、“つづき-1” “つづき-2” “つづき-3” の3つのファイルの中から、続きを始めるファイルを選択し決定します。ゲームは前回セーブした場所からスタートします。

※詳しい説明はP21の“きろく”をご覧ください。

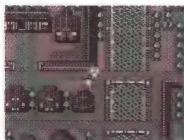


なが ゲームの流れ



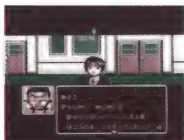
●オープニング

かくしょう
各章のタイトルが表示され、
ひようじ
ビジュアルデモによる状況の
じようきよう
説明が行われます。
せつめい おこな



●マップ画面

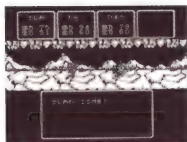
がめん
マップ上を移動して、人々と
じよう い どう ひとびと
会話したり、建物や家、洞窟
かいわ たてもの いえ どうくつ
などに入って情報を集めます。
はい じようほう あつ



●アドベンチャー画面

がめん
建物や家、洞窟などに入ると、
たてもの いえ どうくつ はい
十字ボタンの左右で360度を見
+ 渡せるアドベンチャー画面に
わた ぎ か
切り替わります。アイテムを
て い しら
手に入れたり、調べたり、マッ
がめん くわ じようほう
プ画面よりさらに詳しい情報
あつ
を集めることができます。





●バトル画面（ザコ妖怪）

バトル画面では、ザコ妖怪とのフルアニメ・リアルファイトが繰り広げられます。



●事件・イベント：各章にはいくつかの事件やイベントが用意されており、これらを解明することでストーリーは進んでいきます。



●ボスキャラとの対決

それぞれの事件・イベントには、強力な妖怪がボスキャラとして設定されており、これらのボスキャラを倒すことで事件・イベントはクリアとなり、章がクリアする場合もあります。



●エンディング

章をクリアすると、事件やイベントの事後説明がビジュアルデモによって行われ、次章への予告が展開されます。

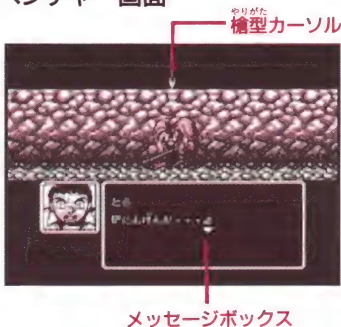


●オープニング：次章のタイトルが表示されます。



そう さ せつめい 操作説明

アドベンチャー画面 が めん



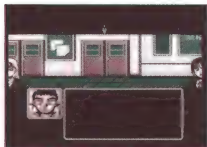
アドベンチャー画面では、**+**字ボタン左右が めんを操作して画面を動かし、画面上部の槍型カーソルに画面を合わせてAボタンで実行、これによって情報収集を行います。



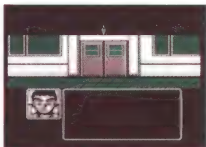
じんぶつ あ
人物に合わせると



かいわ
会話をすることができます。



とびら でいぐち あ
扉や出入り口に合わせると



ばしょ いどう
場所を移動することができます。



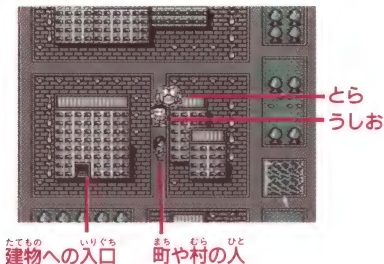
がめんじょう もの あ
画面上の物に合わせると



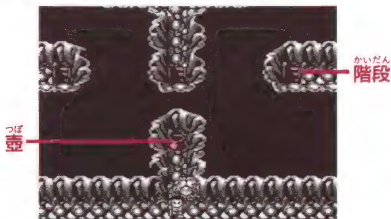
しらべ て
調べたり、アイテムを手に入れたりすることができます。

※カーソルを合わせて実行しても、何も起こらない場合もあります。

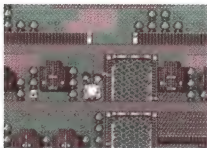
マップ画面^{がめん}



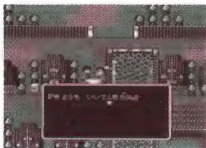
マップ画面^{がめん} (ダンジョン編^{へん})



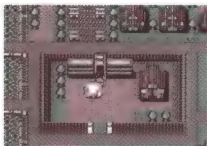
マップ画面^{がめん}では、^じ十字ボタンの^{じょうげ}上下左右を操作してキャラクターを^{うご}動かし、Aボタンで^{かいわ}会話をしたり、^{しら}調べたりします。



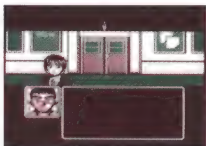
ひと^も
人に向かってAボタンを
お
押すと



はなし
話をすることができます。

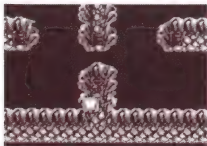


たてもの いりぐち^じ
建物の入口で⁺字ボタン
の^{うへ}上を押し、さらに^{すす}進むと



たてもの はい
建物のなかに入ることが
できます。

※アイテムを持っていないと入れない建物もあります。



ツボの^{まえ}前でAボタンを^お押
すと

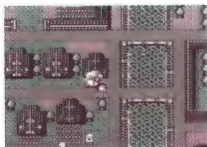


なか^{もの} 中の物を取ることができ
ます。

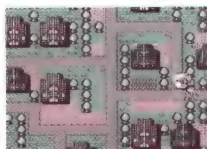
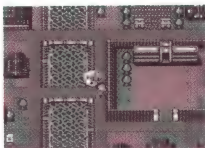
※何も起こらない場合もあります。

マップ画面の構成

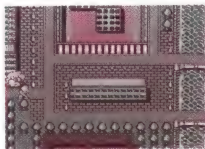
マップ画面はいくつかのフィールドで構成されています。同じフィールド内の画面は上下左右にスクロールしますが、別のフィールドへ移動する際、画面はスクロールせず瞬時に切り替わります。



どういつ
同一フィールド内の移動

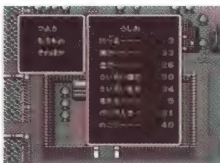
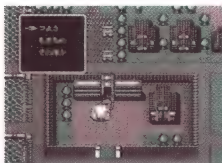


べつ
別フィールドへの移動



マップ画面のコマンド

Bボタンを押すとコマンドが表示され、設定を変更したり、情報を見たりすることができます。



“つよさ”

パーティーに参加しているキャラクターのステータスを見ることができます。

エルブイ
LV.....キャラクターの成長の度合いを示します。

たいりよく
体力.....現在の体力値の残量を示します。敵の攻撃を受けると減少し、0になると戦闘に参加できなくなります。戦闘時の“やりの力”が“せってい”での体力かいふくのコマンドで回復することができます。

ねんりよく
念力.....現在の念力値の残量を示します。攻撃わざつかげんしやう技を使うことによって減少し、0にな

と攻撃技は使えなくなります。戦闘
時の“やりの力”うしおか“せってい”
念力かいふくのコマンドで回復するこ
とができます。

さいだい体力……^{たいりよく}体力値の上限を示します。レベルがあ
がると数値が増えます。

さいだい念力……^{ねんりよく}念力値の上限を示します。レベルがあ
がると数値が増えます。

力……^{ちから}攻撃力^{こうげきりよく}を示します。

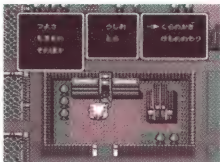
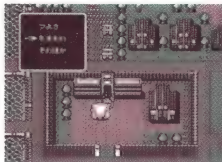
けいけんち……^{てき}敵を倒すことにより得る経験値^{けいけんち}の合
計^{しめ}を示します。

のこり……^あ次のレベルに上がるために必要な経験
値^{しめ}を示します。



“もちもの”

パーティーに参加しているキャラクターのアイテムを^{つか}使ったり（“つかう” コマンド）、^す捨てたり（“すてる” コマンド）、パーティーの他のキャラクターに^{わた}渡したり（“わたす” コマンドを^{せんたく}選択後、^{わた}渡す相手を^{せんたく}選択）することができます。



“そのほか”

^{せつてい}設定を^{へんこう}変更することができます。

“じどう” ……^{せんとう}戦闘時、^{じどう}自動的に^{こうげき}攻撃技を選んで^{せんとう}戦闘を行うモードの^{せつてい}設定をすることができます。

“^{ねんりよく}念力つかうな” ……^{ねんりよく}念力をなるべく使わない^{つか}攻撃を^{こうげき}自動で^{じどう}選びます。

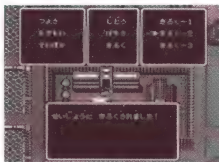
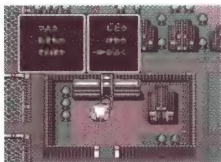
“^{こうりつ}うまくたおせ” ……^よ効率の良い^{こうげきほうほう}攻撃方法を^{じどう}自動で^{えら}選びます。

“^{いちばんはや}はやくたおせ” ……^{てき}一番早く敵を倒せる^{たお}攻撃方法を^{こうげきほうほう}自動で^{じどう}^{えら}選びます。

“そうさせろ”^{じ どう こう げ き か い じ よ}自動攻撃を解除します。

“はやさ”……メッセージの表示^{ひょう じ}スピードや(“かいわ”
コマンド)、戦闘^{せん とう じ}時のアニメーションの
スピード(“せんとう”コマンド)を^{へん こう}変更
することができます。

“きろく”……^{げん ざ い}現在までのゲームの^{しん こう じ ゅ う たい}進行状態をセーブ
することができます。セーブしたい“き
ろく”にカーソルを^あ合わせ、Aボタン
を^お押します。前回^{ぜん かい}セーブした“きろく”
を^{せん たく}選択すると、^{ぜん かい}前回の^{ない ょ う}内容は^き消えてし
まいます。



バトル画面



マップ画面やアドベンチャー画面で妖怪に遭遇すると、画面はバトル画面に切り替わります。

※ “じどう” コマンドで自動戦闘を選択している場合は、バトル画面表示と同時に戦闘が始まります。

バトル画面時のコマンド入力の手順

キャラクターを選択



“たたかう”か“にげる”かを選択



アイテムを使ったり、

“やりの力”あるいは“せってい”を変更したりする



攻撃技を選択

（“たたかう”を選択した場合）



攻撃相手を選択



すべてのキャラクターのコマンドが入力され終わったら、バトル開始・終了



戦闘回避



（“にげる”を選択した場合）



決着がつかない場合、再びキャラクターを選択

バトル画面のコマンド

“たたかう”

てき たたか ば あい せんたく けつてい ご
敵と戦う場合に選択します。決定後、それぞれのキャラクターの攻撃技を選びます。

“にげる”

てき に ば あい せんたく かなら に
敵から逃げる場合に選択します。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

“もちもの”

かい し まえ つか
バトル開始前にアイテムを使うことができます。

“やりの力”（潮の場合）

ちから なに つか せつてい
“やりの力”を何に使うかの設定をすることができます。

けもの やり つか かた し だい む げん ちから はつ き
獣の槍は、使い方次第で無限の力を発揮するぞ！ ゲームクリアーには欠かせない超アイテムだ!!

ちから ちから こうげきりよく つか こうげき
こうげきの力… “やりの力”を攻撃力に使います。攻撃力がアップしますが、消費する念力の数値も大きくなります。

たいりよく ちから かいふく つか こうげき じ
体力かいふく… “やりの力”を回復に使います。攻撃時に念力を通常通り消費しますが、戦闘1ターンにつき体力が少し回復します。

ねんりよく ちから つか せんとう
念力がいふく… “やりの力” を使いません。 戦闘 1 ター
ンにつき念力が少し回復します。

ひもをきる… “やりの力” を最大限に引き出し、攻撃
力として使います。念力を激しく消費し
ますが、その攻撃力は強力です。

“せってい” (潮以外の場合)

こうげきの力
たいりよく
体力がいふく
ねんりよく
念力がいふく

… “やりの力” と同じ効果

さいだいの力… “やりの力” の「ひもをきる」と同じ
効果

こうげきわざ 攻撃技

キャラクターはそれぞれ独自の攻撃技を持っており、
レベルに応じて使える技の種類が増えていきます。攻
撃技の使用には念力が必要となり、その数値は攻撃技
や “やりの力” の設定によって変化します。必要な念
力が足りない場合、その攻撃技を使うことはできませ
ん。

とくしゅこうげき 特殊攻撃

“やりの力”を“ひもをきる”に設定している時に限り、攻撃技が入力した攻撃技と違う特殊攻撃に変化する場合があります。発生に決まりはなく、特殊攻撃になる場合と通常に入力した攻撃のままの場合があります。

“やりの力”を“ひもをきる”に設定

通常通り攻撃技を入力

槍が妖しく光り輝く

すべての敵パーティーに
強烈なダメージを与える



コンビネーション攻撃

“やりの力”を“こうげき”または“ひもをきる”に
設定している時に限り、“うしお”の槍と“とら”のい
かずちを合体させた、通常より大きな破壊力を持つコ
ンビネーション攻撃を実行することができます。この
際、攻撃するのは“うしお”のみで、“とら”は攻撃を
おこないません。

“やりの力”を“こうげき”または“ひもをきる”に
設定

“うしお”の攻撃技を入力

“とら”の攻撃技を“いかずち”“かでんげき”に入力。

敵キャラクター選択画面内に“けもののやり”が表示
されますので、これを選んで実行

「獣の槍に雷を落とす」コンビネーション攻撃
攻撃は“うしお”が入力した攻撃技を実行、ただし通
常より大きな破壊力となっている。



しょうかい アイテムの紹介

ゲーム中、アイテムを見つけたり、もらったりすることがあります。

おにぎり……体力を回復できます。

あまのしずく…念力を回復できます。

おまもり……一定時間、敵と遭わなくなります。

ほうりきそう…バトル1ターンにつき、キャラクター
1人の攻撃力をアップすることができます。

ふしぎのたま…なにが起こるかわからない。使った時
のお楽しみ。

しっそうごま…バトル時、確実に敵から逃げるこ
とができます。

ふしのかおり…戦闘不能になったキャラクターを1人
完全に回復することができます。

ちからのいし…バトル1ターンにつき、パーティー全
員の攻撃力を2倍にします。

おふだ……バトル1ターンにつき、敵パーティー
全員の動きを止めることができます。

きりさきのは…バトル時、敵1匹だけの息の根を止めることができます。

とんこうばん…妖気を感じ、妖怪のいる方向を示すことができます。

いたちくすり…体力・念力を完全に回復してくれる。その他にも、幻のアイテムが存在します。

ゲームオーバー

キャラクターの体力が0になるとそのキャラクターは戦闘不能となり、妖怪とのバトルに参加できなくなります。その際、バトルは体力の残っているキャラクターで戦うことになりますが、パーティー内のすべてのキャラクターが戦闘不能の状態になると、ゲームオーバーとなります。



おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5
〒111-81

☎ 03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3
〒531

☎ 06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所
3-2-5 〒466

☎ 052-872-0371

●電話受付時間 月～金曜日(除く祝日)10時～16時

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

製作・発売元 株式会社ユタカ

販売元 株式会社バンダイ

玩具第3事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。